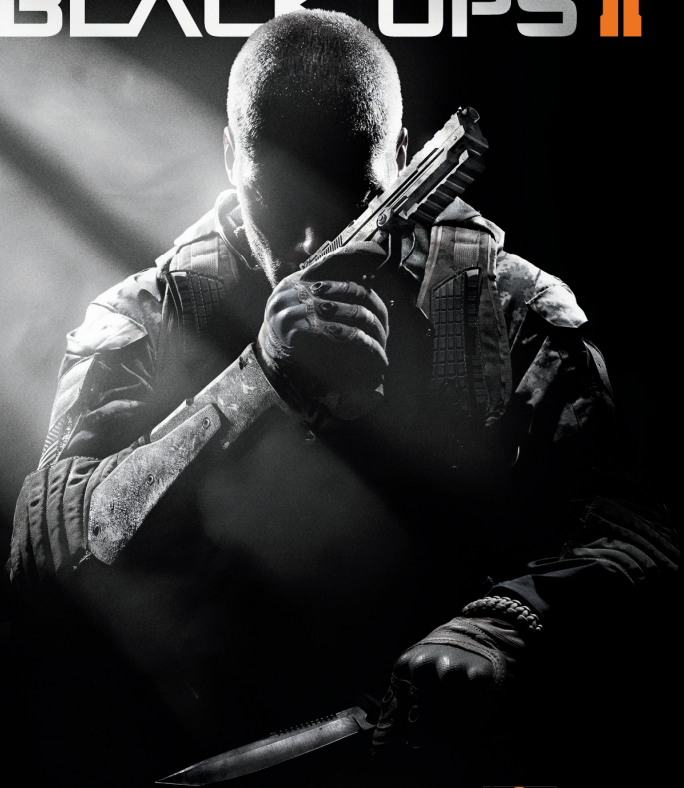




XBOX 360

CALL OF DUTY

BLACK OPS II



treyarch

ACTIVISION



OSTRZEŻENIE Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora Xbox 360 Kinect® oraz podręcznikach dotyczących akcesoriów. **www.xbox.com/support**.

Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

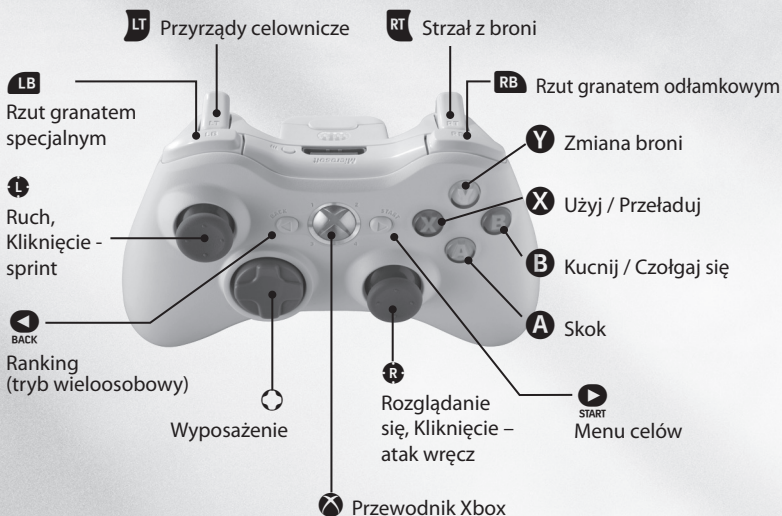
Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

ZAWARTOŚĆ

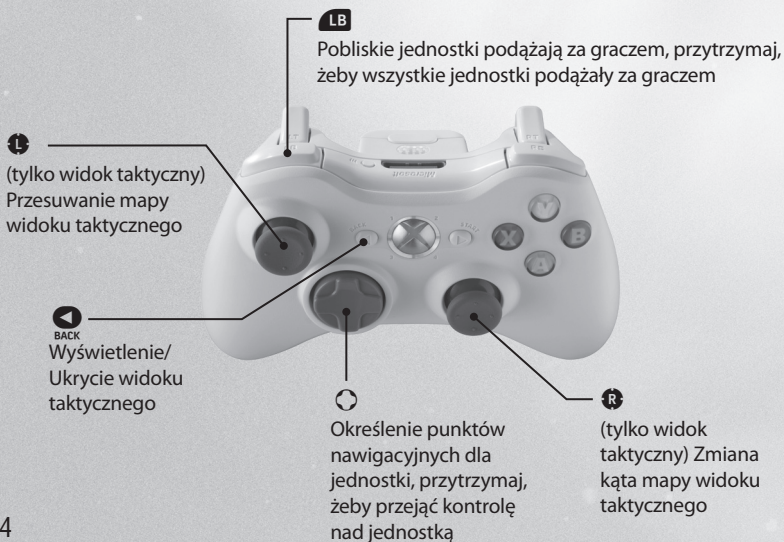
STEROWANIE	3
MENU GŁÓWNE	4
EKRAN GRY	5
SYSTEM ZDROWIA	6
EKRAN PAUZY/CELÓW	6
EKRAN CELÓW W TRYBIE MULTIPLAYER	6
KARTA GRACZA (TRYB MULTIPLAYER)	6
TWÓRCY	7
POMOC TECHNICZNA	22
UMOWA LICENCYJNA	23

KONTROLER

Kontroler Xbox 360



Sterowanie grupą uderzeniową



MENU GŁÓWNE

Możesz wybrać kampanię, tryb multiplayer lub Zombie.

KAMPANIA

Poznaj dalszą część historii przedstawionej w grze Call of Duty: Black Ops i rozegraj kampanię Call of Duty: Black Ops II przeznaczoną dla jednego gracza. Korzystając z menu Kampania możesz wznowić wcześniej zapisaną kampanię lub rozpocząć nową. Możesz również skorzystać z opcji Wybór misji i ponownie rozegrać jedną z ukończonych misji na dowolnym poziomie trudności.

Uwaga: W grze Black Ops II 2 działa system automatycznego zapisu stanu gry w specjalnych punktach kontrolnych. Możesz jednak skorzystać również z opcji Zapisz i wyjdź, dostępnej w menu pauzy.

GRUPA UDERZENIOWA

Misje Grupy uderzeniowej, jakie są dostępne w Call of Duty: Black Ops II, to zupełnie nowy i innowacyjny styl rozgrywki Call of Duty przeznaczonej dla jednego gracza. Łączą one elementy strategii w czasie rzeczywistym i strzelanki z punktu widzenia pierwszej osoby. Rozegraj misje, powiązane ze sobą specjalną historią. Wciel się w postać żołnierza walczącego na pierwszej linii frontu lub dowódcy. Steruj różnymi dronami bojowymi. Odnieś sukces i przynieś chwałę swojej ojczyźnie. Jeśli poniesiesz porażkę, to szybko poznasz jej konsekwencje, oglądając na ekranie jej wpływ na wydarzenia w kampanii.

TRYB MULTIPLAYER

Zmierz się z innymi graczami Call of Duty: Black Ops II, łącząc się przez internet lub sieć lokalną. W trybie multiplayer masz dostęp do wielu map i trybów. Odblokuj nową broń, dodatki, atuty i zdobywaj kolejne rangi w trybie multiplayer!

ZOMBIE (1-8 GRACZY)

Z hordą zombie możesz walczyć samotnie, współpracując lub rywalizując z innymi graczami. Tryb Zombie w Call of Duty: Black Ops II został ulepszony i rozwinięty. W tradycyjnym trybie Przetrwanie razem ze znajomymi będziesz odpierać ataki coraz bardziej niebezpiecznych nieumarłych. W nowym trybie Żałoba twoja drużyna będzie współzawodniczyć z inną, tocząc niesamowitą bitwę w postapokaliptycznym otoczeniu. Wygrają ci, którzy dotrważą do końca. Po raz pierwszy w trybie Zombie pojawia się kampania - TranZit - to nowe, strategiczne podejście do walki z nieumarłymi. Uważaj, w mieście Green Run przyjdzie ci się zmierzyć nie tylko z zombie...

USTAWIENIA

Zmień ustawienia gry, dopasowując je do własnych upodobań. Możesz zmieniać następujące opcje: ustawienia kontrolera, wspomaganie celowania, czułość rozglądania się, filtr zawartości graficznej i napisy.

STEREOSKOPOWE 3D

Call of Duty: Black Ops II obsługuje system stereoskopowego 3D, który można włączyć lub wyłączyć z menu opcji. Prosimy pamiętać, iż do korzystania z gry w trybie 3D potrzebne są telewizor obsługujący tryb 3D, oraz aktywne okulary. Zajrzyj do instrukcji swojego telewizora, aby znaleźć więcej informacji o oglądaniu obrazu w 3D.

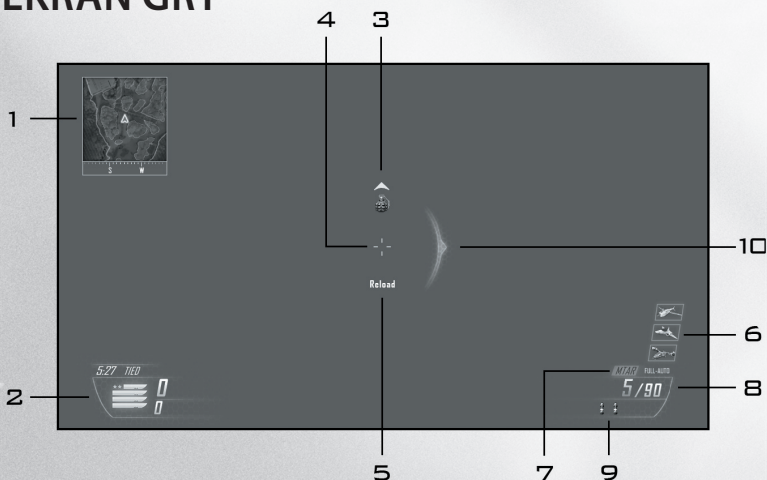
! UWAGA !

Informacje o bezpieczeństwie 3D: niektórzy ludzie mogą odczuwać dyskomfort [łzawienie, zmęczenie oczu] podczas grania w gry obsługujące stereoskopowe 3D na telewizorze 3D. Jeżeli odczuwasz jakiegokolwiek problemy, zalecamy natychmiastowe przerwanie gry, aż do momentu ustąpienia objawów.

Generalnie zalecamy unikanie zbyt długich okresów grania. Zalecamy robienie 15 minutowej przerwy po każdej godzinie rozgrywki. Czas przerw i ich częstotliwość jest jednak różna dla różnych osób – prosimy o dokonywanie przerw, wystarczająco długich, aby ustąpiły wszelkie objawy jakiegokolwiek dyskomfortu. Jeżeli objawy nie ustąpią zalecamy natychmiastowe skontaktowanie się z lekarzem.

Prosimy zawsze postępować zgodnie z instrukcją i ostrzeżeniami zawartymi w instrukcji do telewizora 3D i okularów 3D.

EKRAN GRY



1. **Minimapa** – mapa obszaru, na którym znajduje się twoja postać. Zaznaczone są pozycje sojuszników i rozpoznanych nieprzyjaciół.
2. **Informacje o meczu** – informacje o aktualnym wyniku, ikonie drużyny i czasie pozostałym do końca meczu (tylko w trybie wieloosobowym).
3. **Wskaźnik granatu** – ikona ostrzegająca o leżącym w pobliżu, odbezpieczonym granacie; strzałka wskazuje miejsce, w którym znajduje się granat.
4. **Celownik** – wskazuje na miejsce, w które celujesz z broni. Kolor czerwony oznacza, że celownik został umieszczony na jednostce nieprzyjaciela, a zielony na jednostce sojuszniczej. Poruszanie się lub bieganie powoduje, że celownik rozszerza się lub całkowicie znika, co oznacza, że strzał będzie mniej celny. Zatrzymanie się, przykucnięcie lub położenie się zwiększa celność.*

5. **Ikona użycia** – ta ikona pojawia się, kiedy twoja postać znajdzie się w pobliżu broni lub obiektu, których może użyć – pokazywany jest przycisk, który trzeba nacisnąć w takiej sytuacji.

6. **Wyposażenie serii punktów** – wyświetlana jest informacja o liczbie punktów potrzebnych do zdobycia kolejnej serii punktów, a także wybrane przez ciebie serie ofiar, które będziesz mógł zdobyć podczas meczu. Każda zdobyta seria ofiar może zostać użyta za pomocą ekranu wyposażenia serii punktów, wystarczy nacisnąć przycisk góra lub dół na padzie kierunkowym, żeby wybrać daną serię, a następnie nacisnąć przycisk prawo, żeby użyć serii.

7. **Wskaźnik broni** – informacja o aktualnie używanej broni.

8. **Wskaźnik amunicji** – pokazuje ilość amunicji dostępnej dla aktualnie wybranej broni oraz liczbę pozostałych granatów.

9. **Wyposażenie** – wyświetlenie dostępnego wyposażenia i/lub dodatków do broni.


10. **Wskaźnik obrażeń** – czerwony wskaźnik pokazuje, że twoja postać odnosi obrażenia, wskazuje również kierunek, w którym znajduje się źródło obrażeń (patrz System zdrowia na stronie 6).

**Uwaga: korzystając z przyrządów celowniczych możesz znacząco zwiększyć celność strzału i jednocześnie poruszać się, jednak bardzo powoli. Podczas korzystania z przyrządów celowniczych celownik znika.*


SYSTEM ZDROWIA

Kiedy twoja postać zostanie trafiona przez nieprzyjaciela, na ekranie pojawi się krew, a wskaźnik obrażeń pokaże kierunek, z którego padł strzał. Jeżeli uda ci się schować za osłoną, to pewnym czasie odzyskasz pełnię sił.

PEKRAN PAUZY/CELÓW

Naciśnij klawisz  w trakcie kampanii lub trybu Zombie, żeby zatrzymać grę i wyświetlić to menu. Korzystając z niego, możesz wyświetlić ekran opcji, ponownie rozpocząć bieżący poziom lub zapisać stan gry i powrócić do menu głównego.

EKRAN CELÓW W TRYBIE MULTIPLAYER

W trybie multiplayer Call of Duty: Black Ops II nie można zatrzymać gry. Po naciśnięciu klawisza  w trybie multiplayer pojawi się menu umożliwiające wybranie nowej klasy (zmiana zostanie zastosowana po następnym odrodzeniu), zapoznanie się z opisem bieżącego trybu gry oraz dostęp do menu opcji. Pamiętaj, że mecz w trybie multiplayer trwa dalej.

KARTA GRACZA (TRYB MULTIPLAYER)

Korzystając ze swojej karty gracza, możesz stworzyć emblemat, który będzie reprezentował twoją postać online. Możesz również obejrzeć ostatnie gry, jakie zostały rozegrane przez ciebie lub twoich znajomych, a także zapisać je w udostępnionych plikach, gdzie będą bezpiecznie przechowywane. Możesz oglądać i oceniać filmy, klipy, zrzuty ekranów i gry niestandardowe stworzone przez innych członków społeczności Call of Duty: Black Ops II.

Historia bojowa zawiera wszystkie kluczowe statystyki twoich gier. Karta gracza zawiera także informacje o zaliczonych wyzwaniach, rankingi, a także pozwala na stworzenie tagu klanowego.

TWÓRCY

Story by
David S. Goyer

Directed By
Dave Anthony

Executive Producer
Jason Blundell

Director - Online
Daniel Bunting

Design Director - Online
David Vonderhaar

Studio Creative Director
Corky Lehmkuhl

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Technical Director
David King

Art Director
Colin Whitney

Animation Director
Dom Drozd

Audio Director
Brian Tuey

Story By
Dave Anthony
&
David S. Goyer



Directed By
Dave Anthony

Executive Producer
Jason Blundell

Director Online
Dan Bunting

Project Senior Producer
Pat Dwyer

Producers
Charles Connoy
Daniel Donaho
Miles Leslie
Sam Nouriani
Shane Sasaki

Associate Producers
Steven Eldredge
Ronnie Fazio
Zach Gonzalez
Don Oades
John Shubert
Brent Toda

Production Coordinators
Richard Garcia
Matt Scronce
Kornelia Takacs

Build Engineer
Dan Baker

Associate Build Managers
Daniel Germann
Dustin Rowe

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Project Technical Director
David King

Project Lead Engineer
Trevor Walker

Lead Engineers - Online
Alexander Conserva
Martin Donlon

Lead Engineer
James Snider

Lead Engineer - Graphics
Dimitar Lazarov

Senior Engineers
Omar Aziz
Scott Bean
Blair Bitonti
Stephen Crowe
Micah Dedmon
Jose Doran
Marcus Goodey
Lei Hu
Sumeet Jakatdar
Matthew Kimberling
Johan Kohler
Austin Krauss
Dan Laufer
Dan Leslie
Jay Mattis
Tom McDevitt
Dan Olson
Ewan Oughton
Eran Rich
Joe Scheinberg
Dimitar "malkia" Stanev
Chris Strickland
Krassimir Touevsky
Mike Uhlik
Jivko Velez
Leo Zide

Engineers
Pravin Babar
Amit Bhura
Penny Chock
Adam Demers
Ryan Feltrin
Mark Hu
Tommy Keegan
Bryce Mercado
Juan Morelli
Bharathwaj Nandakumar
Jamie Parent
Timothy Rapp
Diarmaid Roche
Caleb Schneider
Lucas Seibert
Varun Sharma
David Young

Associate Engineer
Mark Soriano

Additional Engineering
Bryan Blumenkopf
Naty Hoffman
Josh Menke

Engineering Interns
Jeffrey Colvin
Tarun Sharma

Art Director
Colin Whitney

Technical Art Director
Brian Anderson

Associate Art Directors
Shaun Bell
Ken Harsha

Lead Character Artists
Loudvik Akopyan
Brad Grace

Senior Character Artists
Yaw Chang
Mike Curran
Dennis Eusebio
Thomas Inesi
Michael McMahan
Anh Nguyen
Scott Wells
Peter Zoppi

Lead Effects Artist
Barry Whitney

Lead Effects Animation Artist
Jess Feidt

Senior Effects Artists
Michael Chubb
Darwin Dumlaio
Robert Moffat
Dale Mulcahy
My Wu

Effects Artists Asher Dudley Mike Gevorkian Gavin Lerner David Seabaugh	Additional UI Art Byron Cunningham Alex Stodolnik	Additional Animation Amelie Le-Roche
Associate Effects Artist Tyler Robinson	Lead Lighting Artist Timothy Bud McMahon	Animation Interns Aggie Christakis Anthony DiCenzo
Lead Weapon Artist Murad Ainuddin	Senior Lighting Artists Angus Bencke Yonghee Choi James Ford	Design Director - Online David Vonderhaar
Senior Weapon Artists Will Huang Max Porter	Lighting Artists Christin Hiser Neil Masiclat	Principal Designer - Online Colm Nelson
Weapons Artists Blaed Hutchinson Mark Manto	Senior Concept Artists Kevin Baik Eric Chiang Daniel Cheng Peter Lam Chris Miller Dan Padilla Khang Pham	Designer - Online Anthony Flame
Associate Weapons Artist Geoffrey Ng Caleb Turner	Additional Concept Art Sam Gebhardt Josh Kao Eugene Negri	Associate Designer - Online Mark Yetter
Lead Vehicle Artist Chad Birosh	Animation Director Dom Drozd	Campaign Design Directors Dave Anthony Jason Blundell Corky Lehmkuhl
Senior Vehicle Artists Tony Kwok John McGinley Daniel Mod	Lead Animator Adam Rosas	Campaign Game Designer Joe Chiang
Lead Environment Artist Gilbert Martinez	Animation Specialist Yanick Lebel	Lead Scripter Gavin Locke
Senior Environment Artists Chris Erdman Andrew Krelle Andrew Livingston Brandon Martynowicz Nelson Plumey	Animation Project Manager Guy Silliman	Senior Scripters Brian Barnes Kevin Drew Mark Maestas June Park Chad Proctor
Environment Artists Bryce Houska Wilson Ip Chris Ledesma Austin Montgomery Joe Simanello Fidel Villa	Animators Jordan Abeles Jeremy Agamata Ben DeGuzman Phillip Kourie Kevin Kraeer Cody Mitchell Jae Park Jon Stoll Kristen Sych	Scripters Mike Anthony Matt Bettelman Brian Joyal Mike Slone
Associate Environment Artists Joaquin Espinoza Juan Gil	Associate Animators David Pumpa Ernie Urzua Eji Yared	Associate Scripters Pokee Chan Anthony Grafft Travis Janssen Joanna Leung Damoun Shabestari Jameson Silcox Jacob True Greg Zheng
Lead Technical Artist Stev Kalinowski		Lead Level Builders Phil Tasker Kevin Worrel
Senior Technical Artist Brendan Holloway		Senior Level Builder Susan Arnold
Lead UI Artist Stewart Roud		Level Builders John Delgado Jared Dickinson Brian Douglas Werner Eggers
UI Artist Gil Doron		

Gavin Goslin
Doug Guanlao
Dave Harper
Adam Hoggatt
Matthew Hutchinson
Ross Kaylor
Paul Mason-Firth
Thomas Schneider
Lia Tjiong

Associate Level Builders
Muhammad Ayub
Ian Bowie
James Cusano
Ian Kowalski
Mike Madden
Anthony Saunders
Allen Wu

Audio Director
Brian Tuey

Lead Audio Designer
Chris Cowell

Audio Designers
Collin Ayers
Scott Eckert
Shawn Jimmerson
James McCawley
Kevin Sherwood
Lee Staples

Senior Audio Engineer
Stephen McCaul

Audio Intern
Elliott Ward-Bowen

Additional Production Support
Nakia Harris

ZOMBIES

Producer
Reza Elghazi

Associate Producer
Aaron Roseman

Lead Engineer
Peter Livingstone

Senior Engineers
Dan Laufer
Evan Olson
Bryan Pearson

Engineers
Ryan Higa
Feng Zhang

Additional Art Direction
Dan Padilla

Senior Artists
Gary Bergeron
Omar Gonzalez

Artist
Jesse Moody

Design Director
Jimmy Zielinski

Senior Game Designer
Donald Sielke

Scripter
Chris Pierro

Associate Scripter
Alex Romo

Level Builders
Brian Glines
Erika Narimatsu

Additional Dialog
Micah Ian Wright

Additional Design
Dallas Middleton

PRE-RENDERED CINEMATICS

Senior Producer
Anna Donlon

Associate Producers
Adrienne Arrasmith
Jacob Porter

Production Coordinator
André Lawton

Art Director
David Dalzell

Senior Artists
Mayan Escalante
Edward Helmers
Omar McClendon

Artists
Juan Mendiola
Lee Souder
Mayumi Suzuki

Lead Animator
Jamie Egerton

Senior Animator
Steven Rivera

Animators
Ian Adams
Fred Carrico
Megan Goldbeck
Steven Tom
Alexandra Zedalis

Associate Animator
James Fiorella

Cinematics Designer
Michael Barnes

Cinematics Scripter
G. Henry Schmitt

Additional Editing
Joi Tanner

STORY

Story By
Dave Anthony
David S. Goyer

Written By
Dave Anthony
Craig Houston

Additional Dialog
James C. Burns
Kamar de los Reyes

credits_movie_8
scroll_sequence_2

TREYARCH STUDIO MANAGEMENT

Studio Head
Mark Lamia

Vice President
Dave Anthony

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Studio Creative Director
Corky Lehmkuhl

Director Of Technology
Cesar Stastny

Director - Brand Development
Jay Puryear

Director - Communications
John Rafacz

HR Manager
Monica Temperly

Senior Director - Technology
Rose Villaseñor

Senior Manager - Operations
Amy Hurdelbrink

Operation Coordinator
Tristan Curran

Director - IT
Robert Sanchez

Systems Administrator
Nick Westfield

Senior IT Technician
Kris Magpantay

Senior Recruiter
Michelle Gallego

Reception
Joe Puralowski

QUALITY ASSURANCE

QA Senior Manager
Igor Krinitskiy

QA Project Lead
Kimberly Park

QA Senior Testers
Czyznych Deco
Tristen Sakurada

QA Platform Specialists
Jonah Dok
Tom Duong
Cody Kennedy
Tan La
Craig D. Nelson
Garrett Oshiro

QA Database Specialist
Wayne Williams

QA Training Manager
Brian Carlson

QA Dev Testers
Melvin Allen
Tuan Bui
Eric Chan
Hubert Cheng

QA Testers

Moises Lopez
Paul A. Barfield
Frank J. Martinez III
Andrew L. Baxter
Graham S. McGuire
Earl M. Baylon
Joseph T. McMahon
Anthony Benavides
Josue D. Medina
Jose R. Bernabel
Alexander A. Mejia
Brandt C. Binkley
Yasheera Mendoza
John E. Blakely
Sam Mogharabi
Zachary B. Blough

Maria Morales
Charles Buckley
Nestor Murillo
Felicia Buckley
Eduardo Navarro
Adam Carrillo
Robert J. Newman
Cordera Carter
Dan Young T. Nguyen
Christopher Caswell
Neal E. Nikaido
Kevin R. Chester
Patrick J. O'Malley
Charlton Chu
Marvin Oraguzie
Rodney Clanor
Norman Ovando
Juan Cole
Edwin G. Payen
Michael Coleman II
Angel T. Perez
Kyle Collier
Jason Peyton
Francisco J. Delgadillo
Vien Vien V. Pham
Cody G. Deming
Benjamin A. Plunk
John Doherty
David C. Quevedo
Alex Elling
Jonathan Richardson
Joel Espana
Edward Robles
Elijah Figures
Oscar O. Rojas
Taylor T. Fontecchio
Alexis JS Ruegger
Anthony H. Franco
Anthony J. Ruiz
Andres A. Garcia
Mehrzaad Sadeghi
Brandon C. Garrett
Roger J. Sawkins
Andrew Girard
Daniel B. Seamans
Jason S. Glenn
Kenneth Sit
James R. Gobert
John Sleiman
Christian Gomez
Adam Smith
Jeremy C. Gonzagowski
Edward Smith
David Hambardzumyan
Frankie S. Smith
Daniel Haynes
Michael S. Stewart
Raymond B. Jackson
Kevin Sweeney
Jennifer M. Kalinowski
Tony Tang
Francis Kim
Evan Textor
Jefferson J. Kittell
Colin A. Tistaert

Quy G. Le
Jason Tong
Martin Limon
Enrique Valentin
Matthew Littel
David G. Weaver
Jesse Lloyd-Dominik
Stuart R. Zinke
Nicholas Long

Additional Contributions

Jeanne Anderson
Manuel Plank
Hess Barber
Jason Schoonover
James Dargie
Jordan Smith
John Dehart
Ryan Smith
John Enricco
Ashley Soriano
Leif Johansen
Tyler Sparks
Gary Spinrad
Dallas Middleton
Tricia Vitug
Geoffrey Moyer
Walter Williams
Alex Perelman

CAST

SINGLE PLAYER CAMPAIGN

FEATURING THE VOICES OF

Alex Mason
Sam Worthington

Jason Hudson
Michael Keaton

Mike Harper
Michael Rooker

Frank Woods
James Burns

Raul Menendez
Kamar De Los Reyes

David "Section" Mason
Rich McDonald

Admiral Tony Briggs
Tony Todd

Javier Salazar
Celestin Cornielle

Chloe "Karma" Lynch
Erin Cahill

Farid Kizinkaya/
Mujahideen Soldier
Omid Abtahi

Defalco
Julian Sands

Jonas Savimbi
Robert Wisdom

Tian Zhao
Byron Mann

Manuel Noriega
Benito Martinez

Secretary of Defense
Jim Meskimen

Premier Jiang
James Hong

Col. Lev Kravchenko
Andrew Divoff

President of the United States
(POTUS)
Cira Larkin

Himself
Lt. Colonel Oliver L. North

SUPPORTING VOICES

Pilot "Anderson"/Dispatcher
Jennifer Hale

Young David Mason
Hayden Byerly

Jane McKnight/Josefina/
Dispatcher
Eden Riegel

Secretary of the Treasury/
Graveyard Attendant
Kirk Thornton

Mullah Rahmaan
Cas Anvar

Erik Brieghner
Robert Picardo

Jimmy Kimmel
Jimmy Kimmel

CIA Nerd
Desmond Askew

Newscaster Andrew Robbins
Mary Beth McDade

General/Government Agent
Michael Gregory

Mark McKnight
Andy Hawkes

Secret Service Agent Jones
Ken Lally

Strike Force Soldier/Navy SEAL/
Doorman
Brian Bloom

Strike Force Soldier
Al Rodrigo

Strike Force Soldier
Michelle Rodriguez

Strike Force Soldier
Clancy Brown

ADDITIONAL VOICES

Brianna Lynn Brown
Valerie Arem
Armando Valdez
Yuri Lowenthal
Crispin Freeman
Marc Worden
Richard Epcar
Travis Willingham
John Bentley

Chad Guerrero
Josh Gillman
Matt Mercer
Jordan Marder
Dave Paladino
Patrick Seitz
Jamieson Price
Troy Baker
Shaun Piccinini
Chad Guerrero
Michael Roderick
Jenn Wong

Jeremy Dunn
Steve Wilcox
Danny Pardo
Steven Bauer
Liane Schirmer
Cathy Lizzio
Yousef
Fahim Fazli
Boris Kievsky
Pasha Lynchikov
Dimitri Diatchenko
Bernardo De Paula
Maxwell De Paula
Coy Clark
Leo Azevedo
Navid Negaban
Ethan Rains
Pej Vahdat

MULTIPLAYER

Rick Wasserman
Travis Willingham
Brian Bloom

Troy Baker
Matt Mercer
Jason Beghe
Scott Whyte
Dave Forseth
Ian Anthony Dale
Brian Delaney
Glen Morshower
Liam O'Brien
Kirk Thornton
Dave Boat
Roger Cross
Ron Yuan
James Leung
Jen Sung Outerbridge
Ron Yuan
Ming Lo
Liam O'Brien
Avery Kidd Waddell
Jeff Fischer
Dave Fouquette
Steve Blum
Michael Benyaer
Said Faraj
Sam Sako
Zuhair Haddad
Michael Desante

ZOMBIES

Abigail "Misty" Briarton
Stephanie Lemelin

Marlton Johnson
Scott Menville

Russman/Survivor 4
Keith Szarabajka

Samuel Stuhlinger
David Boat

Richtofen, Bus Driver, Bus PA,
Survivors
Nolan North

Maxis/Survivors 1 & 2
Fred Tatasciore

Survivor 3
Jack Angel

FEATURING THE MUSIC OF
Trent Reznor
Elbow
Avenge Sevenfold
Skrillex

AND

Composed, Conducted and
Produced by
Jack Wall

Orchestrated by
Neal Desby & Edward Trybek

Assistant to Jack Wall
Alex Hemlock

Additional Writing - Zombies
Micah Ian Wright

Military & Historical Consultants
Peter Singer
Lt. Colonel Oliver L. North
Matthew Raby Frost

VOICE OVER RECORDING

PCB Productions

Recording Facilities:
PCB Productions -
Los Angeles, CA

Talent Director:
Keith Arem

Dialog Editorial Supervisor:
Matt Lemberger

Dialog Editorial /
Location Sound:
Austin Krier
Matt Lemberger
Paden James
Trevor Greer
Aaron Gallant
David Kehs

Production Coordinator:
Valerie Arem
Casey Boyd
Jonathan Neely

Soundelux Design Music Group

Executive Creative Director
Scott Martin Gershin

Facility Manager
Janet Rankin

Manager, VO and Talent Services
William "Chip" Beaman

VO Direction
Kris Zimmerman

Voice Over Coordinator
Melissa Grillo

Voice Over Recording Engineer/
VO Editorial
Justin Langley

Senior Asset Coordinator/
VO Editorial
Charles Gondak

VO Recording Engineer/
Asset Coordination/Editorial
Dave Natale

Voice Over Editorial
Bryan Celano
Bob Rankin
Anthony Sorise
Justin Langley
Eliot Connors

Production Assistant
Lindsay Fishman
Tyrone Forte

WEAPON RECORDING

Recordist
John Fasal

Armors
Gregg Edgar
Ron Licari
Larry Zano

ACTIVISION CAPTURE STUDIO

Capture Studio Director
Matt Karnes

Capture Studio Producer
Evan Button

Motion Capture Supervisor
Michael Jantz

Face Capture Lead
Ben Watson

Sr. Scan Technician
Chris Ellis

Scan Technician
Nick Otto
David Bullat

Assistant Directors
Noel Vega
Liz Tom

Stunt Coordinator
Noel Vega

Motion Capture Performers
Jeremy Dunn
Shaun Piccinino
Chad Guerrero
Randall Archer
Anthony Nanakornpanom
Dave Paladino
America Young

Cazzie Golum
Aaron Brown
Alina Andrei
Mimi Newman
Andy Hawkes
Chris Torres
Dave Buglione
Solomon Brende
Craig Flaherty
Michael Barnes
Jon Payne
Karl Johnson
Donald Robison
Gabriel Suarez
Chad Guerrero, Jr.
Bryan Ludens
Tess Kielhamer
Michelle Lee
Ron Fazio
Brent Toda
Anson Beck
Aoni Ma
Chris Torres
Mallory Thompson
Erin Cummings
Matt del Negro
Terrence Evans
Carlee Holden (Wrangler)
Mystic (the horse)

Marker Cleanup
Animation Vertigo

PERFORMANCE MOTION CAPTURE SERVICES BY

House of Moves

MOTION GRAPHICS SEQUENCES

SPOV
Allen Leitch
Paul Hunt
Emma Clarke
Dan Higgott
Julio Dean
Miles Christensen
Yugen Blake
Chris Boyle
Kieran Gee-Finch
Andrea Braga
Ian Jones
James Brocklebank
Ryan Jefferson Hays
Matt Tsang
Mantas Grigaitis
Luis Ribeiro
Sam Kerridge
Rachel Chu
Agi Adamkiewicz
AnneMarie Walsh
Evan Boehm
Adam Roche
Ryan Phelan

Keko Ahmed
Jose Blay
Nick Wood
Vincent Kane
Jane Hargreaves

ADDITIONAL DEVELOPMENT

FXVille
Joe Olson
Jonathan Peters
John Scrapper
Garrett Smith
Reed Shingledecker
Lindsay Ruiz
Chris Eng
Dan Bruington

Nerve Software
Brandon James
Nick Pappas
Bryan Cavett
Kristian Kane
James Gresko
Aaron Hausmann
Steve Maines

COLOR, VFX & POST PRODUCTION PROVIDED BY

Company 3 Games

CO3g Team
Malte Wagener - Vice President
of Games
Daniel Oberlerchner -
Executive Producer & Operations
Alexander Stein - Art Director
Anton Borkel - Creative Lead

Color Grading & Look Design
Team
Stefan Sonnenfeld -
Colorist & Sheriff
Damien Pelphrey - DI Assist
Alexander Stein - Art Director
Rhubie Jovanova -
Executive Producer

VFX Team
Stephanie Gilgar -
Head of Production
Anastasia Von Rahl -
Associate Producer
Steve Viola - Creative Director
Mike Sausa -
Associate Creative Director
Alex Gitler -
Compositing Supervisor
Jim Kuroda - Lead Compositor

Sound Team
Brian Anderson -
Audio Production Manager
Jeremy Moore - Producer

Maggie Price - Audio Assist
Chris Basta -
Sound Designer/Mixer
Matt Melberg -
Sound Designer/Mixer
Erich Netherton -
Sound Designer/Mixer

Editorial Team
Sean Fazende - Editor
Jerry Sukys -
Executive Producer
Mary Stasilli - Producer

Operations Team
Thatcher Peterson -
Head of Operations
Michael Boggs -
Director of Commercial DI

Company 3 Special Thanks
Naty Hoffman
Patrick Davenport
Cyril Dabrinsky
Mike Chiado
William Beaudin
Richard Alcalá

ACTIVISION

PRODUCTION MANAGEMENT GROUP

Executive Producer
Ben Brinkman

Producer
Yale Miller

Associate Producers
James Bonti
Jason Harris

Production Coordinators
John Banayan
Shannon Wahl
Chris Baggio

Production Coordinator Intern
Lisa Ohanian

Administrative Assistant
Alyssa Delhotal

Vice President, Production
Daniel Suarez

EVP, Production & Development
WW Studios
Dave Stohl

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Senior Vice President,
Product Management
Rob Kostich

Director, Product Management
Geoff Carroll

Director, Global Media
Rochelle Webb

Director, Global Experiential
Marketing
Jonathan Murnane

Senior Product Manager
Tyler Michaud
Mike Schaefer

Associate Product Manager
Ryan Scott

Associate Product
Marketing Manager
Alex Gomez

Vice President and GM
Michael Sportouch

Marketing Director - Europe
Daniel Green

Marketing Director - Europe
Ruben Dehouck

Marketing Director of Digital
Product - Europe
Mark Cox

Senior Brand Manager - UK
Eric Folliot

Senior Brand Manager - Italy
Carlo Barone

Senior Brand Manager -
Emerging Markets
Stefania Vanerio

Senior Brand Manager - Spain
Marian Holties

Brand Manager - Germany
Oliver Beck

Brand Manager - Benelux
Esteban Barten

Brand Manager - Nordics
Christian Valeur

Brand Manager - France
Lucie Linant de Bellefonds
Senior Manager of Digital
Marketing
Shane Bellamy

Commercial Manager - Asia
Paul Butcher
Marketing Director
Jeff Wong

Senior Brand Manager Nick Exikanas	Sr. UK PR Manager Lucy Donald	Anderson Cahet Ari Heiskanen Axel Anani Christopher Bugny Claudio Porcu Clement Raigneau Epifania Alarcon Eros Castaldi Esther Reimann Giovanni Basilico Giovanni Guglielmo Heberto Rios Ivar Rocha Arias Jan Vester Javier Fernandez Cordoba Juha Salorinne Leandro Andrade Lidia Rodríguez Luis Hernández Dalmau Manuela Loritz Marc Masure Marcel Preiß Marcos Exequiel Ramirez Michael Schulz Neidson Pereira Patrick Friedrich Paula Del Valle Philip Hill Stefan Jönsson Sylvain Villedary William Haugland
Latin America Marketing Jesus Rosales	Head of PR, Germany Christian Blendl	Burn Room Technician Todd Lambert Kamlesh Thurmadoo
Latin America Marketing Max Morais	Associate PR Specialist, Germany Silja Meyer	IT Network Technician Fergus Lindsay
Latin America Marketing Rossana Torres	Sr. PR Manager, Spain Monica Garcia	Localisation Tools & Support Provided by Stephanie Deming & XLOC, inc
PUBLIC RELATIONS	Head of PR, France Diane De Domecy	Planning & Procurement Manager Heath Jansson
PR Director Mike Mantarro	PR Coordinator, France Kenjy Vanitou	Creative Services Project Manager Robyn Henderson
PR Manager Kyle Walker	Manager, Asset Delivery & Reporting Simon Dawes	Commercial Manager, Asia Michael Bache
Senior Publicists Robert Taylor Josh Selinger	Sr. Marketing Manager – Emerging Markets Stefania Vanerio	Senior Production Planner Lynne Moss
Publicist Monica Pontrelli Bianca Blair	PR Manager, Emerging Markets Francesca Squellerio	Senior Production Planner Joris De Haer
Senior Global Asset Manager Karen Yi	Sr. PR Manager, APAC Natasha Brack	Senior Manager, Supply Chain Analysis Frank Leusink
PR Coordinator Ali Miller	PR Manager, APAC Tegan Knight	
PR Special Thanks Dan Amrich Step 3 PMK/BNC	PRODUCTION SERVICES - EUROPE	
Director – EU Public Relations Craig O'Boyle	Senior Director of Production Services - Europe Barry Kehoe	
Sr. EU PR Manager Sophie Orlando	Senior Localisation Manager Fiona Ebbs	
Sr. UK PR Manager Adam Paris	Localisation Project Manager Conor Harlow Localisation Project Coordinator Paola Palermo	
UK PR Manager Henry Clay	Localisation QA Manager Mannix Kelly	
UK PR Manager Karen Ward	Localisation QA Lead Franck Morisseau Localisation QA Floor Leads Thomas Lopez Idefonso Ranchal Localisation QA Testers Akseli Asikainen Aleksejs Radcenko Alessandro Giongo Alexander Wiberg Anders Nielsen	
PR Manager, Nordics Daniel Gustafson		
Sr. PR Manager, Italy Francesca Carotti		
PR Manager, Benelux Rick Sloof		
Sr. EU PR Manager Tim Ende-Styra		

Senior Creative Services
Manager
Jackie Sutton

Creative Services Project
Manager
Alessandro Cilano

Creative Services Project
Manager
Steve Clark

Creative Services Project
Coordinator
Mark Lugli

Creative Services Project
Coordinator
Mike Wand Tetley

Creative Services Project
Coordinator
Kevin Jamieson

ACTIVISION STUDIO CENTRAL

Vice President, Design
Carl Schnurr

Executive Producer
Mike Ward

Associate Producer
Sasha Rebecca Gross
Chris Coddington

Production Coordinator
Jennifer Velazquez

STUDIO CENTRAL - ENGINEERING

VP, Technology
Pat Griffith

Director of Technology, Online
Bill Petro

Online Technical Director
Steve Wang

Online Technical Intern
Tarun Sharma

Lead Software Engineer
Gaurav Shellikeri

Principal Technical Director
Wade Brainerd

Technical Director
Michael Vance
Paul Edelstein
Etienne Danvoye

Release Engineer
Ryan Ford
Kimberly Carrascoe

Technical Artist
Michael Eheler

CENTRAL TECHNOLOGY

DemonWare
John Allen
Nadia Alramli
Ruy Asan
Edward Baker
Kathryn Baker
David Ballano Fernandez
Miroslaw Baran
Gustavo Baratto
Patrick Barrington
Rick Barzilli
Annie Bennett
Rashid Bhamjee
Ryan Blazecka
David "REspawn" Brennan
Morgan Brickley
Don Browne
Jaime Buelta
Luke Burden
Graham Campbell
Lee Cash
Stephanie Cates
Riley Chang
Martin Clarke
Nicola Colleran
Michael Collins
Owen Corrigan
Colin Cox
Alex Couture-Beil
Lok Crystal Koo
Marian Cullen
Tim Czerniak
Stephanie Dean
Colin Deasy
Richard Delaney
Sinead Devereaux
Brendan Dillon
Tyler Dixon
Malcolm Dowse
Stephane Dudzinski
Dmytro Dyachuk
Matthew Edwards
Michael Edwards
David Falloon
Brendan Fields
Christian Flodihi
Stuart Fox
Jonathan Frawley
Ellie Frost
Azamat Galimzhov
Siobhan Golden
Arthur Green
Padraic Hallinan
John Hamill
Geoff Haugan
Conor Hennessy

Sterling Hoeree
Graeme Humphries
Ryan Hunter
Steffen Higel
Travis Kay
Eli Kazmirouk
Tony Kelly
Colleen Keyland
John Kirk
Gordon Klok
Allan Kumka
Lance Laursen
Roman Lisagor
Garrett Lynch
Gerald Magnusson
Patrick Marnaid
Damien Marshall
Tendayi Mawushe
Michele Mazzucco
Rob McAdoo
Emma McBreen
Ciarán McCann
Catherine McCarthy
Mark McGree
Craig McInnes
Liam MacInnes
Duncan McNab
Francisco Garcia Miranda
Christopher Mueller
Faham Negini
Nic Nero
Jonathan Neufeld
Y Nguyen
Erik Niklas
Hugh Nowlan
Sean O'Donnell
Sean O'Sullivan
Adrian Oliver
Tim Patterson
Craig Penner
Andrey Polakov
Joseph Power
Ruaidhrí Power
Henry Precheur
Dara Price
Gary Quan
Gary Rafter
Yunduz Rakhmangulov
Lisa Reilly
Stefan Reimer
Wendy Robillard
Nic Roland
Davide Romani
David Ruane
Vladimir Ryzhov
Matthew Sawasy
Parvinder Singh Grewal
Amy Smith
Evan Smith
Fei Song
Kale Stedman
Tao Su
Adam Talsma
Craig Thompson
Stefan Tjarks

Michael Tom Wing
Vladislav Titov
Max Vizard
Jason "Hagao" Wei
Christie Wilson
Joyce Wu
Steven Young

CENTRAL USER-TESTING

Central User-Testing, Senior Manager
Ray Kowalewski

Central User-Testing, Manager
Alexandre Debrousse

Central User-Testing, Supervisor
Phil Keck

Central User-Testing, Lead
Gareth Griffiths

Central User-Testing Moderator
Vincent Edwards
David A. Flores
Henry Wang
Jeremy Le
Mandy Wong
TALENT & AUDIO
MANAGEMENT GROUP

Talent Acquisitions Manager
Marchele Hardin

Talent Associate
Noah Sarid

Talent Coordinator
Marie Bagnell

Senior Audio Manager
Adam Boyd

Senior Audio Designer
Trevor Bresaw

Associate Technical Audio Designer
Victor Durling

MUSIC DEPARTMENT

Vice President, Music Affairs
Tim Riley

Director, Music Affairs
Brandon Young

Music & Licensing Coordinator
Katie Sippel

STUDIO CENTRAL - ART AND ANIMATION

Technical Director
Javier von der Pahlen

Art Director, Technical
Bernardo Antoniazzi

Character Artist
Nick Lombardo

Tools Programmer
Yanbing Chen

Concept Artists
Lim Hur

CONSUMER MARKETING

SVP, Consumer Marketing
Call of Duty
Todd Harvey

Senior Director, Consumer Marketing
Call of Duty
Susan Hallock

Consumer Marketing Managers,
Call of Duty
Mike Pelletier
Karen Starr
Associate Consumer Marketing Managers, Call of Duty
David Cushman
Andrew Drake

Consumer Marketing Coordinator
Lynn Ballew
Consumer Marketing Specialist
Maile Robertson

DIGITAL MARKETING

VP, Digital Marketing
Jonathan Anastas

Sr. Director, Digital Marketing
Jeff Goodwin

Sr. Mgr, Digital Marketing
Danielle Wolfson

Manager, Digital Marketing
Michelle Fonseca

Web Content Specialist,
Digital Marketing
Christy Buena

CONSUMER INSIGHTS

VP, Consumer Insights
Lisa Welch

Sr Manager, Consumer Insights
Mike Swiontkowski

BUSINESS & LEGAL AFFAIRS

Chris Walther
Kap Kang
Kate Ogosta
Keith Hammons
Kelly Schwarm
Lip Ho
Mary Tuck
Phil Terzian
Terri Durham
Terry Kiel
Travis Stansbury

OPERATIONS & STUDIO PLANNING

Vice President, Operations & Planning
World Wide Studios
Marcus Sanford

Senior Director,
Production Operations
Stuart Roch

Director, Production Ops & WW Partner Relations
Samuel Peterson
Director, Studio Finance
Sang Kim
Director, Studio Planning
Evan Sroka

Senior Manager, Studio Planning
Carl Hughes

Finance Manager,
Studio Planning
Jason Jordan

Senior Manager, Studio Finance
Clinton Allen

Financial Analyst,
Studio Planning
Jerry Wu

Greenlight Coordinator
Jennifer Hare & Evalina Shin

Studio Operations Supervisor
Sheilah Brooks

1st Party Hardware / Asset Manager
Todd Mueller

Studio Operations Assistant
Jennifer Hendrickson

Studio Operations Assistant
George Hom

Senior Vice President,
Global Supply Chain
Bob Wharton

Director,
Supply Chain Operations
Jennifer Sullivan

Manager,
Supply Chain Operations
Derek Brown

Project Manager,
Supply Chain Operations
Jon Lomibao
Melissa Wessely

Planning & Procurement
Manager
Heath Jansson

Creative Services Project
Manager
Robyn Henderson

Commercial Manager, Asia
Michael Bache

Senior Production Planner
Lynne Moss

Senior Production Planner
Joris De Haer

Senior Manager, Supply Chain
Analysis
Frank Leusink
Senior Creative Services
Manager
Jackie Sutton

Creative Services Project
Manager
Alessandro Cilano

Creative Services Project
Manager
Steve Clark

Creative Services Project
Coordinator
Mike Wand Tetley

Creative Services Project
Coordinator
Mark Lugli

BUSINESS DEVELOPMENT

Vice President,
Global Digital and Mobile Sales
Rob Schonfeld

Director, Digital Distribution
Jon Estanislao

Manager, Digital Distribution
Suggie Oh

ART SERVICES

Art Services Manager
Todd Pruyn

Art Services Associate,
Video Specialist
Ben Szeto

Art Services Associate,
Screenshots & Design
Mike Hunau

Art Services Lead
Angel Garcia

Art Services Coordinators
Rob LeBeau
Daniel Perez
Matt Wahlquist

Art Services Video Lab
Technician
Brandon Schebler
Joi Tanner
SPECIAL THANKS

Bobby Kotick
Thomas Tippl
Eric Hirshberg
Dennis Durkin
Dave Oxford

Coddy Johnson
Philip Earl
Maryanne Lataif
Brian Hodous
Steve Young
Tony Hsu
Michael Sportouch
Eric Lynch
Carl Schnurr
Stefan Luludes
Mark Cox
Ruben Dehouck
Marcus Iremonger
Vince Fennel
James Lodato
Jason Ades
Graham Hagmaier
Andrew Hoffacker
Brian Abrams
Chris Chowdhury
Meghan Morgan
Eve Chang
Emory Irpan
Joel Taubel
Mike Mejia
Neven Dravinski

Chetan Desai
Scott Blair
Brent McDonald
Byron Beede
Noah Kircher-Allen
Jamie Parent
Ryan Feltrin
The Ant Farm
Rob Troy
Scott Carson
Ryan Vickers
Davis Jung
Rick Grubel
Jason Norrid
Federico Jimenez
Marquis Cannon
Team Todd
Suzanne Todd
Juliana Hayes
Jerrold Green
Bill Beasley from American
Defense Enterprises
Jared Chandler from Combat
Films/Sacred Sword Inc.
Larry Zanooff from Independent
Studio Services
Off Base Productions
Ricardo Romero
Jason Posada
Rodrigo Mora
Victor Lopez
Isaac Lee Weichert and the
Weichert Family
Jared Chandler from Combat
Films/Sacred Sword Inc.
Andre Sepulveda
Glenn Oliver
Sylvain Doreau
Stephen Sanders
Jeff Parker
Tenben, Inc.
Xpec Entertainment
General Atomics Aeronautical
Systems, Inc
EOtech
Remington Arms Company, Inc.
Colt's Manufacturing Company
Barrett Firearms Manufacturing
Kryptek
HyperStealth Biotechnology
Corporation
Eon Interactive
Firelight Technologies
Riot Atlanta
Method Studios
Havok
Ncompass
NJLive

QUALITY ASSURANCE
Senior Director,
Quality Assurance
Christopher D. Wilson

QUALITY ASSURANCE,
FUNCTIONALITY EL SEGUNDO

QA Manager
Glenn Vistante

QA Senior Project Leads
Jeff Roper
James Lara

QA Senior Testers
Giancarlo Contreras
Jay Menconi
Johnny Kim
Pedro Aguilar
Ryan Trondsen
Sung Yoo

QA Testers
Aaron J. Ravelo
Adan S. Carta
Alicia Hopson
Altheria Weaver
Andrew Tagtmeyer
Andy Milenovic
Antoine Leroux
Antonio Whitfield
Armen Zeynalvand
Brandon Morrison
Brian Boswell
Brian Cutts
Brian Kim
Brian Urbina
Cameron Razavi
Chase J. Hall
Chris Haley
Christian Baptiste
Ciarra Ingles
Colin Bennett
Conor Fallen Bailey
Corey A. Rogers
Cynthia Ibarra
Daniel Helwig
David O'Brien
David Solomon
Diego Carrillo
Dustin Loudon
EJ Alcantara
Eric Kelly
Eric Liffers
Eugene Cha
Evan Chiang
Frederick Guese
Gary Jones
Glen McKinney
Greg Sands
Hector Gonzalez
Henry Chi
Henry Dykstra
Isaac Escobar
Isaias Llamas
Jack Michael Rowe
Jarad Buntain
Jaron Bennet
Jason Jackson Harrison
Javier Panameno

Jeff Blean
Jeff Thomas Border
Jimmy Nguyen
Joseph Utley
John Garcia
John Mills
Joshua McCormick
Julio Cesar Cervantes
Justen C. Quirante
Justin Gomez
Justin Lundy
Kathryn Cwynar
Kelvin Young
Kenneth S. Amaya
Kenny Tiara
Kevin Dator
Kory Stennett
Lauren McMullen
Luis Gutierrez
Luke Quattrocchi
Mario Botero
Mark Hamlon
Mark Luzzi
Mark Murphy
Mark Simons
Markus Frolich
Matthew Lemieux
Max Palazzo
Max Sena
Nehemiah C.S. Westmoreland
Patrick Ory
Paul A. Gehringer
Paul E. Parker
Paul Virgin
Quenton Quarles
Robert Chaplan
Robert Maldonado
Ronald Bondal
Sebastian Liczner
Shawn Warren
Stephanie Gonzales
Steven Luevano
Thomas Hermann
Tony Q. Tran
Tristan Camacho
Tyler J. Kinkopf
Wesley Thatcher
Zeena Jointer

QUALITY ASSURANCE,
FUNCTIONALITY QUEBEC
QA Director
Matt McClure

QA Managers
Albert Yao
Guillaume Weber

QA Senior Project Lead
Simon Duquet-Galarneau

QA Project Leads
Marc Plamondon
Samuel Dubois
Martin Beauvais

QA Associate Project Leads
Eric Demers
Marie-Claude Blais

QA Floor Leads
Mathieu Bibeau-Morin
Guillaume Morin
Maxime Picard
Patrick Pouliot
François Sylvain

QA Testers
Alexandre Giroux
Alexandre Martel-Brunet
Alexandre Massicotte
Andréanne Fiola
Benoit Allaire
Christophe Béliveau
Daniel Demers
Daniel Girard
David Huot
David Létourneau-Brochu
Djamel Caufriez
Dominic Labbé
Dominic Poirier
Eric Pouliot
Eric Tessier
Étienne Bilodeau
Faruk Kastrati
Félix Arcand-Delisle
François Audette
François Routhier
François Toupin
Frédéric Tailleur
Frederik Paré
Gabriel Moisan-Morin
Gabriel St-Laurent
Gabriel Taca-Aubé
Guillaume Gagné-Gauthier
Guillaume Lemieux
Heidi Nadeau
Jason De Ciccio
Jason Gagné
Jean-Félix Dubé
Jean-François Boutin
Jean-Michel Gagnon
Jean-Philippe Bujold-Boutin
Jean-Philippe Gignac
Jean-Philippe Landry
Jean-Philippe Ross
Jean-Philippe Saucier
Jessica Desrosiers
Jonathan Lajoie
Jonathan Raymond
Jonathan Rousseau
Jordane Gagnon
Julie Guay
Kevin Vallée
Kim Valcourt
Laurent Dumont-Saucier
Louis Blanchet
Louis-Julien Paquette
Louis-Olivier St-Pierre
Luc Morency
Manuel Lamy
Marc-André Ducharme

Marc-André Thibeault
 Marco Castonguay
 Marie-Christine Barrette
 Mathieu Roy
 Mathieu Simard-Audet
 Matthieu Bélanger
 Maxime Desbiens
 Maxime Monarque-Tremblay
 Maxime Proulx
 Mélodie Bonin
 Michaël Villeneuve
 Michel Plourde
 Nancy Demers
 Nickolas Pozer
 Nicolas Morin
 Nicolas Potvin
 Normand Désilets
 Olivier Samson
 Owen Nolan
 Philip Coons
 Pierre Moreau
 Pierre-Luc Cormier
 Pierre-Luc Viens
 Rafaële Bolduc
 Raphaël Corbin
 Raphael Guay-Picard
 Rémi Gosselin
 Rocky Drolet-Croteau
 Roxane Theriault-Lapointe
 Sébastien Bisson
 Simon Boucher
 Stéphane Larocque
 Stéphany Leclerc
 Sylvain Devost
 Tommy Fortin
 Vincent Lachance
 William Daggett
 William Emond-Paradis
 Yannick Bolduc

QA Lead Database Administrator
 Jean-François Le Houillier

QA Database Specialists
 Lukaël Bélanger
 Sébastien Dusseault
 Frédéric Garneau
 Guillaume Gauthier
 Jean-François Giguère
 Dany Paquet
 Pier-Luc Poulin
 Guillaume Rochat
 Émilie Saindon
 Mathieu Simard
 Karine Windy Boudreault

QA IT Lead
 Etienne Dubé

QA IT Technicians
 Nicolas M. Careau
 Stéphane Elie
 Hugo Roy

Admin Technician
 Josée Laboissonnière

HR Manager
 Antoine Lépine

TECHNICAL REQUIREMENTS GROUP

TRG Manager
 John Rosser

TRG Submissions Leads
 Dustin Carter

TRG Submissions Adjutants
 Richard Tom

TRG Senior Platform Leads
 Sasan "Sauce" Helmi
 Teak Holley

TRG Platform Leads
 Brian Bensi

TRG Testers
 Colin Kawakami
 Daniel Angers
 Elias Uribe
 Jason Garza
 Jonathan Butcher
 Kirt Sanchez
 Lucas Goodman
 Matthew Haugen
 Michael Laursen
 Scott Smith

QA CERTIFICATION GROUP

QA Certification Group
 Project Lead
 Matt Ryan
 QA Certification Group Testers
 Christian Vasco
 Steve Stoker
 Matthew Stockwell

QA NETWORK LAB

QA Network Lab Project Leads
 Leonard Rodriguez

QA Network Lab Senior Tester
 Bryan Chice

QA COMPATIBILITY LAB
 QA-CL Lab Project Lead
 Eric Stanzione

QA-CL Lab Testers
 Carlos Monroy

QA AUDIO VISUAL LAB

QA AV Lab Senior Tester
 Cliff Hooper

QA TECHNOLOGY GROUP
 Director, Quality Assurance
 Jason Wong
 Sr. Manager, QA Technologies
 Indra Yee

QA Applications Programmers
 Brad Saavedra
 Ari Epstein

QA Tester
 Paul Taniguchi

QA DATABASE
 ADMINISTRATION GROUP
 Senior Lead Database
 Administrator
 Jeremy Richards
 Lead Database Administrator
 Kelly Huffine

QA-MIS
 QA-MIS Senior Technician
 Teddy Hwang

QA-MIS Technicians
 Gary Washington
 Elliott Ehlig
 Danny Feng
 QA MASTERING LAB
 QA Mastering Lab Technicians
 Kai Hsu
 CUSTOMER CARE
 Senior Director, Customer Care
 Tim Rondeau

Senior Manager, Service Design
 and Supportability
 Paul Boustany

Senior Manager, Web Strategy
 & Support Solutions
 Melanie Marcell

Senior Manager, Service Delivery
 and Advocacy
 Noel Feliciano

Senior Manager, Service Delivery
 International
 Christiane Brand

Senior Manager, Player
 Engagement
 Khalid Asher

Manager, Global Training and
 Quality
 Rozanne Gallegos

Trainer, Global Player Support
 Pedro Pulido

Customer Experience Program
 Managers

Samantha Wood
Chuck McNamee
Kevin Crawford

Supportability Analyst
Kirk McNesby

Supervisor, Player Advocacy
Russell Johnson

Player Advocacy Group
Dov Carson
Guillermo Hernandez
Jack Balduf
Louis Blackwell
Ruth Berenji

Supervisor, Social and
Community
Miguel Vega

Social and Community Team
Salvador Magana
Maximiliano Murillo
Tang Roger

Vendor Relationship
Administrators
Jeff Walsh
Sjoerd van den Berg
Administrator, Warranty &
Logistics
Mike Dangerfield

Administrator, Systems
Sam Akiki

Project Manager
Philip Chung

Content Coordinator
T'Challa Jackson

Associate
Supportability Engineer
Jonathan Albaugh

Associate Systems Analyst
Quang Tran

QA SPECIAL THANKS

Abby Alvarado
Maria Gonzalez
Rachel Levine
Rachel Overton
Marc Williams
Shara Jones
Louise Grace
Rose Clarke,
Jonathan Piché
Jérôme Bélisle

ORCHESTRA AND MUSICAL SCORE

Abbey Road
Recorded by: Joel Iwataki
Score Supervisor/Supervising
Copyist: Ross deRoche
Session Supervisor/Budget
Supervisor: Audrey deRoche
Booth Supervisor: Neal Desby
Score Recordist: Gordon
Davidson
Assistant Score Recordist :
Seb Truman
Assistant Score Recordist :
Jamie Ashton
Orchestra Contractor:
Isobel Griffiths
Assistant Orchestra Contractor:
Charlotte Matthews
Librarian: Jill Streater
Orchestra Accountant:
Mandy Hadler

Trevor Morris Studios
Mixed by: Joel Iwataki
Mix Recordist: Phil McGowan

Raul Menendez Theme ("Niño
Precioso") arr. by: Jack Wall &
Neal Desby

Black Ops 2 Theme* composed
and produced by: Trent Reznor
*Orchestral arrangement by:
Timothy Williams &
Jonathan deRoche
*Conducted by: Jack Wall

Additional Music: Jimmy (Big
Giant Circles) Hinson, Sergio
Jimenez Lacima

Select Tracks Mastered by:
John Rodd

Vocal Soloists:
Pakistan vocals: Azam Ali
Yemen vocals: Barak Marshall
'Niño Precioso' vocal: Kamar de
los Reyes
'Niño Precioso' child vocal:
Gracie Wall
Raul Menendez Theme ('Niño
Precioso') vocal: Rudy Cardenas
Haitian vocals: Joel Virgel
Vocal Contractor: Nancy Clayton

Instrumental Soloists:

Pakistan bowed Guitariol:
Loga Ramin Torkian
Percussion: Jamie Papish,
MB Gordy, Henrik Jakobsson,
Daniel de los Reyes

Duduk, Dizi (bamboo flutes),
Zurna: Chris Bleth
Lap Steel guitar: Jay Leach
Cello: John Galt
Electric Cello: Tina Guo
Flamenco Guitar on "Niño
Precioso": Gabriel Reyna
Flamenco Guitar in Panama:
Edward Trybek
Electric Sitar in Pakistan:
Edward Trybek
Chapman Stick in Yemen:
Larry Tuttle
Flamenco Guitar in Nicaragua:
Ramon Stagnaro

Orchestra Musicians:

Violins
Leader - Perry Montague-Mason
Leader of 2nds - Roger Garland
Alison Kelly
John Bradbury
Rolf Wilson
Mark Berrow
Dave Woodcock
Jonathan Rees
Tom Pigott-Smith
Cathy Thompson
Dai Emanuel
Robin Brightman
Dermot Crehan
Jim McLeod
Emil Chakalov
Paul Willey
Jonathan Evans-Jones
Dorina Markoff
Pauline Lowbury
Natalia Bonner
David Ogden
Debbie Preece
Harriet Davies
Gillian Findlay
Laura Melhuish
Dave Williams
Simon Baggs
Jonathan Strange
Debbie Widdup
Sonia Slany
Manon Derome
Katherine Mayes
Emlyn Singleton (10th) /
Debbie Widdup (11th)

Violas
1st - Peter Lale
Katie Wilkinson
Clare Finnimore
Rachel Bolt
Andy Parker
Paul Cassidy
George Robertson
Chris Pitsillides
Reiad Chibah
Don McVay

Jon Thorne
Morgan Goff
Gustav Clarkson
Steve Wright
Rusen Gunes

Celli
1st - Anthony Pleeth
Martin Loveday
Caroline Dale
John Heley
Frank Schaefer
Chris Worsey
Paul Kegg
Sophie Harris
Tony Woollard
James Potter
Tony Lewis (10th) /
Jonathan Tunnell (11th)

Basses
1st - Chris Laurence
Stacey Watton
Steve Mair
Richard Pryce
Steve McManus
Steve Williams
Roger Linley
Steve Rossell

Flute/Piccolo
Karen Jones (ex 11th 2-5 =
Eliza Marshall)

Flute
Helen Keen
Eliza Marshall (14th) / Helen
Keen (15th)

Oboe
David Theodore (10th) / Daniel
Bates (11th)

Oboe/Cor Anglais
Jane Marshall

Clarinet
Nicholas Bucknall

Clarinet/Bass Clarinet
Dave Fuest

Bassoon
Richard Skinner

Bassoon/Contra Bassoon
Gavin McNaughton

Horn
Nigel Black
Richard Berry
Laurence Davies
Phil Woods

Carsten Williams
John Thurgood (10th) /
Nicholas Korth (11th)
Nick Ireson
Kira Doherty (10th) /
Simon Rayner (11th)
Philip Eastop
Nicholas Korth
Katie Woolley

Trumpet
John Barclay
Derek Watkins
Kate Moore
Paul Mayes

Tenor Trombone
Richard Edwards
Andy Wood (10th) / Ed Tarrant
(11th)

Bass Trombone
Roger Argente
Andy Wood

Bass/Contrabass Tbone
Dave Stewart

Tuba
Owen Slade

Tuba/Cimbasso
Ross deRoche

Licensed Music

"Theme"
Written, arranged, produced and
performed by Trent Reznor
Mixed by Alan Moulder
Additional production by
Atticus Ross
Mastered by Tom Baker at
Precision Mastering,
Hollywood, CA

"The Night Will Always Win"
Performed by Elbow
Written by Guy Edward John
Garvey, Craig Lee Potter, Mark
Potter, Peter James Turner and
Richard Barry Jupp
Published by Salvation Music
Ltd (NS)
All Rights administered
by WB Music Corp
Courtesy of Polydor Ltd. (UK)
Under license from Universal
Music Enterprises
All Rights Reserved.
Used by Permission.

"Niño Precioso"

Based on a Nicaraguan lullaby
Arranged by Jack Wall
Vocal by Kamar de los Reyes
Flamenco guitar by
Gabriel Reyna

"Raul Menendez Theme"
(‘Niño Precioso’)
Based on a Nicaraguan lullaby
Composed by Jack Wall
Arranged by Jack Wall &
Neal Desby
Orchestrated by Neal Desby
& Edward Trybek
Vocal: Rudy Cardenas
Trumpet solo: John Barclay
Harp: Amy Black
Performed by London musicians
at Abbey Road
Orchestra contractor:
Isobel Griffiths
Vocal contractor:
Nancy Gassner-Clayton
"Ima Try It Out"
Performed by Skrillex
Written and produced by
Sonny Moore and Alvin Risk
Courtesy of Atlantic
Recording Corp.
By arrangement with Warner
Music Group Video Game
Licensing
Published by Copaface,
administered by Kobalt Music
Publishing America, Inc.
and Eclipse Media
Enterprise, LLC
(P) 2012 Big Beat Records Inc.

"The Christmas Song (Chestnuts
Roasting On An Open Fire)"
Performed by Nat King Cole
Written by Mel Torme and
Robert Wells
Published by Edwin H. Morris
& Company, A Division of MPL
Music Publishing, Inc. (ASCAP)
& Sony/ATV Tunes LLC (ASCAP)
Courtesy of King Cole
Partners, LP
All Rights Reserved.
Used by Permission.

"Carry On"
Performed by
Avenge Sevenfold
Written by Sanders/Haner/
Baker/Seward
Courtesy of Warner Bros.
Records Inc.
By arrangement with
Warner Music Group Video
Game Licensing
Published by EMI
April Music Inc.

All rights reserved.
Used by Permission.
© 2012

Additional Music by
Shawn Jimmerson
Kevin Sherwood
Brian Tuey

Schecter Guitar Research

Kevin Sherwood uses Halo
guitars and 8Dio instruments

Manual and
Packaging Design by

Petrol

Uses Bink Video.
Copyright © 1997-2010
by RAD Game Tools, Inc.

Fonts Licensed from

T26, Inc.
Monotype
The Font Bureau, Inc

Data Compression by
Oberhumer.com

Footage and Still Images
Supplied by
Getty Images
WebM
Copyright (c) 2010, Google Inc.
All rights reserved.

POMOC TECHNICZNA

W sprawie pomocy technicznej prosimy zajrzeć na stronę <http://support.activision.com>, lub <http://www.lem.com.pl/pomoc.php>.

Można również skontaktować się telefonicznie z pomocą techniczną Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o. pod numerem (22) 651 73 24 .. 26. Opłata zgodnie z taryfą operatora.

UMOWA LICENCYJNA

WAŻNE- PRZECZYTAJ UWAŻNIE: KORZYSTANIE Z TEGO PROGRAMU OPARTE JEST O UMOWĘ LICENCYJNĄ, KTÓREJ WARUNKI PRZEDSTAWIONO PONIŻEJ. OKREŚLENIE "PROGRAM" ZAWIERA W SOBIE CAŁOŚĆ OPROGRAMOWANIA, WSZELKIE INNE MEDIA, CZĘŚCI DRUKOWANE I ELEKTRONICZNĄ DOKUMENTACJĘ I WSZYSTKIE ICH KOPIE. OTWIERAJĄC OPAKOWANIE GRY, INSTALUJĄC I UŻYWAJĄC PROGRAMU ZGADZASZ SIĘ NA WARUNKI NINIEJSZEJ LICENCJI.

OGRANICZENIA: Zgodnie z warunkami opisanymi poniżej. Activision udziela niewyłącznego, nie przekazywalnego prawa do instalacji i użytkowania niniejszego programu wyłącznie do użytku osobistego. Wszelkie nie nadane w tej umowie stanowią własność Activision i jej licencjodawców. Ten program jest licencjonowany, a nie sprzedany. Twoja licencja nie daje żadnych praw własnościowych do programu.

WARUNKI LICENCJI

Nie wolno Ci:

- Wykorzystywać komercyjnie Programu lub jakichkolwiek jego części, również w kafejkach internetowych, centrach rozrywki komputerowej lub innych tego typu miejscach. Activision może zaoferować specjalną licencję umożliwiającą komercyjne korzystanie z Programu.
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu na więcej niż jednym komputerze w tym samym czasie.
- Kopiować programu lub innych jego elementów.
- Kopiować Programu na dysk twardy komputera lub inne urządzenie. Program należy uruchamiać z dostarczonej płyty DVD-ROM (Program może, w celu zwiększenia wydajności, skopiować część swoich plików na dysk twardy).
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu wielu użytkowników za pośrednictwem sieci komputerowej.
- Sprzedawać, wynajmować, leasingować, dystrybuować lub w inny sposób przekazywać Programu, bez uprzedniej, pisemnej zgody ze strony Activision.
- Poddawać programu lub jego części procesowi 'reverse engineeringu', dekompilacji, i innym tego typu podobnym.
- Usuwać, wyłączać lub zmieniać jakichkolwiek informacji wewnątrz Programu.
- Eksportować lub Re-eksportować programu, kopii lub adaptacji sprzecznie z jakimikolwiek stosującymi się prawami USA.

PRAWA WŁASNOŚCI. Wszystkie prawa własności, własności intelektualnej zawarte w programie (uwzględniając, ale nie ograniczając się do wszelkich poprawek oraz aktualizacji) i wszystkich jego kopiach (między innymi: kod gry, tematy, obiekty, postaci, imiona postaci, historia, dialogi, specjalne zwroty, lokacje, grafiki koncepcyjne, animacje, dźwięki, kompozycje muzyczne, efekty audio-wizualne, metody działania, prawa moralne i cała dodatkowa dokumentacja oraz „aplety” zawarte w niniejszym programie) są własnością firmy Activision, spółek Activision oraz licencjodawców Activision.

Niniejszy Program jest chroniony przepisami prawa obowiązującymi na terenie Stanów Zjednoczonych Ameryki, postanowieniami i umowami międzynarodowymi oraz innymi przepisami prawnymi. Niniejszy Program zawiera w sobie materiał licencjonowany i licencjodawcy Activision mogą chronić swoje prawa, w przypadku naruszenia warunków tej niniejszej umowy licencyjnej.

PROGRAMY UŻYTKOWE. Niniejszy Program może zawierać programy pozwalające na projektowanie, programowanie i przetwarzanie, narzędzia, dodatki oraz inne materiały (w dalszej części określane jako "Programy Użytkowe") pozwalające na tworzenie nowych poziomów oraz innych materiałów związanych z grą, które mogą być wykorzystywane przez użytkownika razem z niniejszym Programem (w dalszej części określane jako "Nowe Materiały"). Korzystanie z Programów Użytkowych wiąże się z następującymi ograniczeniami wynikającymi z licencji:

- Wyrażasz zgodę, stanowiącą warunek niezbędny do korzystania z Programów Użytkowych, że nie będziesz używać, jak również nie pozwolisz na użytkowanie osobom trzecim, Programów Użytkowych i stworzonych przez siebie Nowych Materiałów w celach komercyjnych, między innymi nie będziesz ich sprzedawać, wypożyczać, leasingować, udzielać licencji, dystrybuować lub przenosić prawa do Nowych Materiałów.

Ograniczenie to ma zastosowanie zarówno do Nowych Materiałów stworzonych przez ciebie jako odrębne produkty lub połączonych z materiałami stworzonymi przez inne osoby. Ograniczenie dotyczy wszystkich dostępnych kanałów dystrybucji, między innymi sprzedaży bezpośredniej lub sprzedaży poprzez Internet. Ponadto wyrażasz zgodę na nie przyjmowanie lub zachęcanie do składania propozycji lub ofert związanych z tworzeniem Nowych Materiałów w celach komercyjnych. Wyrażasz zgodę na pisemne informowanie firmy Activision o wszelkich wyżej wymienionych propozycjach lub ofertach.

- Jeżeli postanowisz udostępnić stworzone przez ciebie Nowe Materiały innym graczom, to zrobisz to bez pobierania jakichkolwiek opłat.
- Nowe Materiały nie mogą zmieniać żadnych plików COM, EXE oraz DLL, jak również innych plików wykonywalnych.
- Nowe Materiały mogą być tworzone, jeżeli będą wykorzystywane wyłącznie w połączeniu z wersją detaliczną Programu. Zabrania się tworzenia Nowych Materiałów jako odrębnych produktów.
- Nowe Materiały nie mogą zawierać jakichkolwiek materiałów nielegalnych, skandalizujących, zakazanych, zniesławiających, szkalujących lub w inny sposób niewłaściwych mogących naruszać prawa własnościowe lub prawa do upublicznienia osób trzecich, jak również naruszających prawa autorskie, znaki handlowe lub jakiegokolwiek inne prawa osób trzecich.
- Wszystkie Nowe Materiały muszą zawierać następujące elementy, które będą widoczne: (a) imię i nazwisko oraz adres poczty elektronicznej twórcy Nowych Materiałów oraz informację (b) „NINIEJSZY MATERIAŁ NIE ZOSTAŁ WYPRODUKOWANY I NIE JEST WSPIERANY PRZEZ FIRMĘ ACTIVISION I/LUB JEJ LICENCJONODAWCÓW.”
- Użytkownicy tworzący Nowe Materiały przekazują firmie Activision i/lub jej licencjonodawcom nieodwołalnie i wieczne prawo do wykorzystywania Nowych Materiałów na zasadzie materiałów pochodnych (zgodnie z przepisami amerykańskiego prawa autorskiego) w jakikolwiek sposób, a w szczególności do promowania i reklamowania Programu.

OGRANICZONA GWARANCJA: Activision gwarantuje nabywcy Programu poprawne działanie nośnika, na którym produkt został dostarczony, przez 90 dni od daty zakupu. Jeżeli nośnik ulegnie uszkodzeniu w ciągu 90 dni od nabycia, Activision zgadza się wymienić go bez dodatkowych opłat, na podstawie dowodu zakupu, pod warunkiem iż produkt jest nadal produkowany przez Activision. Jeżeli produkt nie będzie już produkowany, Activision zastrzega sobie prawo do wymiany go na inny o podobnej lub większej wartości. Ta gwarancja dotyczy wyłącznie nośnika magnetycznego na którym dostarczono program, w jego oryginalnej dostarczonej przez Activision formie.

Zwracając Program w celu wymiany gwarancyjnej, proszę przesłać oryginalny nośnik, bezpiecznie zapakowany i załączyć: (1) kopie rachunku za Program zawierającą datę sprzedaży; (2) swoje imię i nazwisko wraz z czytelnym adresem zwrotnym; (3) krótki opis uszkodzenia lub problemy i konfigurację sprzętu, na którym Program był instalowany; (4) jeżeli zwracasz Program po 90 dniowym okresie gwarancji, ale w ciągu roku od daty zakupu, czek lub potwierdzenie przelewu na kwotę o równowartości 10 GBP, przeliczanych po kursie NBP w dniu wysyłki Programu.

FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY WYRAŹNIE NIE CZYNIA ŻADNYCH GWARANCJI, WYRAŹNYCH I DOROZUMIANYCH, WŁĄCZAJĄC W TO, JEDNAK BEZ OGRANICZANIA DO TEGO WŁĄCZENIE, DOROZUMIANE GWARANCJE PRZYDATNOŚCI DO SPRZEDAŻY, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU ORAZ GWARANCJE NIENARUSZALNOŚCI. FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY W ŻADNYM WYPADKU, WŁĄCZAJĄC W TO ZANIEDBANIE, NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY WYPADKOWE, POŚREDNIE, SPECJALNE LUB WYNIKOWE WYNIKAJĄCE Z POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA PROGRAMU, WŁĄCZAJĄC W TO BEZ ŻADNYCH OGRANICZEŃ, SZKODY DOTYCZĄCE WŁASNOŚCI ORAZ, W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOPUSZCZALNYM PRZEZ ODPOWIEDNIE PRAWO, SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU OBRAŹEN OSOBISTYCH, NAWET W WYPADKU, JEŚLI FIRMA ACTIVISION ZOSTAŁI POWIADOMIENI O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD LUB STRAT. USTAWODAWSTWO NIEKTÓRYCH KRAJÓW NIE ZEZWALA NA OGRANICZENIA BĄDŹ WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY WYPADKOWE LUB WYNIKOWE, DLATEGO POWYŻSZE WYŁĄCZENIE MOŻE NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA NINIEJSZEGO PROGRAMU.

Program prosimy przesłać do:

Dział Pomocy Technicznej Licomp EMPIK Multimedia Ltd
Obornicka 11
02-948 Warszawa

OGRANICZENIA W ODPOWIEDZIALNOŚCI: W ŻADNYM WYPADKU ACTIVISION NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA INNE SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU POSIADANIA I UŻYTKOWANIA PROGRAMU A MIĘDZY INNYMI: SZKODY WE WŁASNOŚCI, SZKODY OSOBISTE, PROBLEMY ZE SPRZĘTEM KOMPUTEROWYM. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ACTIVISION NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ AKTUALNEJ RYNKOWEJ CENY PROGRAMU. W NIEKTÓRYCH KRAJACH, PRAWO NIE ZEZWALA NA OGRANICZENIA W GWARANCJI ZARÓWNO W KWESTII OKRESU JEJ TRWANIA JAK I W ZAKRESIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W TAKIM PRZYPADKU POWYŻSZE OGRANICZENIE CIEBIE NIE DOTYCZA. GWARANCJA DAJE CI PEWNE OKREŚLONE PRAWA, MOŻESZ MIEĆ JEDNAK DODATKOWE PRAWA WYNIKAJĄCE Z LOKALNEJ USTAWODAWCZOŚCI.

ROZWIĄZANIE UMOWY: niniejsza umowa ulega automatycznemu rozwiązaniu, jeżeli nie będziesz stosował się do jej warunków. W takim przypadku zobowiązany jesteś zniszczyć wszystkie kopie Programu i inne jego elementy.

Ponieważ Activision może ponieść niepowetowane straty jeżeli warunki niniejszej umowy nie będą przestrzegane, wyrażasz zgodę aby Activision miało prawo do odszkodowań w związku ze złamaniem warunków niniejszej umowy. Poza tymi odszkodowaniami, Activision może mieć inne prawa wynikające z innych przepisów.

Zgadzasz się nie dochodzić odszkodowania od Activision, jej partnerów, firm powiązanych, licencjodawców, pracowników, zarządu za straty wynikłe z faktu korzystania przez Ciebie z Programu.

INNE: Ta umowa stanowi kompletne porozumienie pomiędzy stronami na temat licencji na użytkowanie Programu. Wszelkie zmiany wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności. Jeżeli któryś z warunków umowy nie może być dotrzymany z jakiegokolwiek powodu, takie warunki powinny zostać zmienione jedynie w celu dalszego utrzymania niniejszej umowy w mocy i prawa Activision nie były naruszone.

Jeżeli masz jakieś pytania dotyczące umowy licencyjnej, skontaktuj się proszę z lokalnym dystrybutorem gry.

LAPC.PO.2011.12



Wykorzystuje Bink Video. Copyright ©1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS i stylizowana liczba rzymska II są znakami handlowymi Activision Publishing, Inc. Activision nie udziela żadnych gwarancji związanych z dostępnością serwisu online i zastrzega sobie prawo do zmiany lub zaprzestania świadczenia usług online bez wcześniejszego powiadomienia. Zaprzestanie świadczenia usług online może wynikać między innymi z przyczyn ekonomicznych związanych z ograniczoną liczbą graczy korzystających z usługi w określonym przedziale czasu.